

普通高等教育“十二五”规划教材

计算机辅助设计

—— CorelDRAW X6

主 编 王玉红

副主编 陈英波



中国水利水电出版社
www.waterpub.com.cn

014059349

普通高等教育“十二五”规划教材

TP391.413

151

V1

计算机辅助设计

—— CorelDRAW X6

主 编 王玉红

副主编 陈英波

TP391.413
151
V1



北航

C1745832



中国水利水电出版社
www.waterpub.com.cn

032820310

内 容 提 要

本书以 CorelDRAW 软件的最新版本 CorelDRAW X6 软件为对象进行讲解,分为 9 章,讲解了 CorelDRAW X6 软件基础入门、绘图工具的使用、对象的管理和编辑、图形的编辑、轮廓与填充、文字及矢量特效的应用、图层的管理及应用样式、特殊效果的编辑、处理位图图像和应用滤镜等知识。

本书适合作为高等院校包括高职高专等艺术类专业的教材,也可以作为设计爱好者与从业者的入门参考书。

图书在版编目 (C I P) 数据

计算机辅助设计 : CorelDRAW X6 / 王玉红主编. --
北京 : 中国水利水电出版社, 2014. 8
普通高等教育“十二五”规划教材
ISBN 978-7-5170-2306-7

I. ①计… II. ①王… III. ①图象处理软件—高等学校—教材 IV. ①TP391.41

中国版本图书馆CIP数据核字(2014)第195097号

书 名	普通高等教育“十二五”规划教材 计算机辅助设计——CorelDRAW X6
作 者	主 编 王玉红 副主编 陈英波
出版发行	中国水利水电出版社 (北京市海淀区玉渊潭南路 1 号 D 座 100038) 网址: www.waterpub.com.cn E-mail: sales@waterpub.com.cn 电话: (010) 68367658 (发行部)
经 售	北京科水图书销售中心 (零售) 电话: (010) 88383994、63202643、68545874 全国各地新华书店和相关出版物销售网点
排 版	北京零视点图文设计有限公司
印 刷	北京嘉恒彩色印刷有限责任公司
规 格	184mm×260mm 16 开本 13.25 印张 322 千字
版 次	2014 年 8 月第 1 版 2014 年 8 月第 1 次印刷
印 数	0001—1500 册
定 价	29.00 元

凡购买我社图书,如有缺页、倒页、脱页的,本社发行部负责调换

版权所有·侵权必究

前言

本书共分为9章，其设置都是由简入繁，逐步深入，从软件的界面、几何图形的绘制及编辑到文字与图形效果的编辑，使读者循序渐进地完成学习过程，且将知识点化繁为简，突出重点，对一些简单的知识点做了概括的梳理，譬如对图层的管理有多种途径，书中进行了整理和概括，强调简单有效的使用方法；对一些非特色的功能与命令，进行了归纳与分类，如位图与滤镜的应用并非 CorelDRAW X6 软件的强项，书中对其进行概括性的图解；对一些重要的知识点进行了强化训练，譬如图形的绘制与编辑，书中在多个案例中都会要求读者进行实践操作。由此使不同需求的读者可以集中掌握该软件的各类应用，同时达到有效快捷的学习效率。

传统软件教材中简单地按照软件工具、命令排列的先后顺序为讲解线路，很难形成一个系统的知识体系，这样导致的后果是读者只是简单地会使用某个工具或命令，而不会系统地使用软件进行设计创作。编者经过分析将 CorelDRAW X6 软件中的工具与命令进行归纳与分组，使每个工具与命令都相互联系在一个大的章节内，而每个章节又是在一个大的体系内，使读者真正掌握使用某项工具与命令的目的。

书中每章讲解完成后都会有一个案例教学，可以提供给读者非常详细的操作步骤，使读者能够在案例中消化理论知识，做到举一反三，灵活运用。案例主要侧重于插画图形及动漫人物形象设计，适合平面设计与数字媒体类专业的读者学习，其理论知识则涉及各类设计专业的领域。本教材编写过程中，部分案例由浙江农林大学天目学院龚静芳老师编写，图片整理由浙江农林大学于亚楠、徐睿两位老师完成。

经过几个月的埋头编写，本书终于得以完成，感谢浙江农林大学数字媒体系各位同仁的指导与帮助，同时感谢家人的支持与理解。但由于编写经验有限，故还存在着很多不足，请有关专家与读者批评指正。

编写组

2014年3月27日

前言

第 1 章 CorelDRAW X6 软件基础入门	1
1.1 CorelDRAW X6 软件的工作界面.....	1
1.1.1 欢迎屏幕.....	1
1.1.2 工作界面.....	2
1.2 CorelDRAW X6 软件的基本操作.....	6
1.2.1 新建文件的三种方式.....	6
1.2.2 打开文件的三种方式.....	6
1.2.3 保存文件的三种方式.....	7
1.2.4 关闭.....	8
1.2.5 导入和导出文件.....	8
1.3 页面管理.....	9
1.3.1 页面的设置.....	9
1.3.2 页面的插入、删除、重命名.....	10
1.3.3 插入页码.....	11
1.3.4 页面跳转.....	12
1.4 辅助工具的使用.....	12
1.4.1 标尺的设置.....	12
1.4.2 网格的设置.....	13
1.4.3 辅助线的设置.....	14
1.5 案例教学.....	15
本章小结.....	20
第 2 章 绘图工具的使用	21
2.1 认识绘图工具.....	21
2.1.1 手绘工具.....	21
2.1.2 点线工具.....	22
2.1.3 贝塞尔工具.....	23
2.1.4 艺术笔工具.....	24
2.1.5 钢笔工具.....	25
2.1.6 B 样条工具.....	25
2.1.7 折线工具.....	26
2.1.8 3 点曲线工具.....	26
2.1.9 智能工具组.....	26

2.2 绘制几何图形	28
2.2.1 矩形工具  的运用	28
2.2.2 3点矩形工具	30
2.2.3 椭圆工具 	30
2.2.4 3点椭圆工具	31
2.3 绘制多边形	31
2.3.1 多边形工具	31
2.3.2 星形工具	32
2.3.3 复杂星形工具	32
2.3.4 图纸工具	33
2.3.5 螺纹工具	33
2.4 绘制基本形状	34
2.4.1 基本形状	34
2.4.2 箭头形状	34
2.4.3 流程图形状	35
2.4.4 标题形状	35
2.4.5 标注形状	36
2.5 案例教学	36
本章小结	41
第3章 对象的管理和编辑	42
3.1 对象的选择	42
3.1.1 选取常规对象	42
3.1.2 选取特殊对象	44
3.2 对象的变换	45
3.2.1 移动对象	45
3.2.2 旋转对象	45
3.2.3 缩放和镜像对象	46
3.2.4 调整对象大小	47
3.2.5 倾斜对象	48
3.2.6 清除变换	48
3.3 对象的复制	49
3.3.1 对象的复制	49
3.3.2 对象的再制	50
3.3.3 对象属性的复制	51
3.4 对象的对齐和分布	52
3.4.1 对齐对象	52
3.4.2 分布对象	52
3.5 对象的管理	54
3.5.1 排序对象	54

3.5.2	群组与取消群组对象	55
3.5.3	合并与拆分对象	57
3.5.4	锁定与解锁对象	59
3.6	案例教学	60
	本章小结	64
第 4 章	图形的编辑	65
4.1	编辑曲线	65
4.1.1	选取节点	65
4.1.2	添加和删除节点	65
4.1.3	连接和断开节点	66
4.1.4	直线与曲线的相互转换	67
4.1.5	转换节点属性	68
4.2	修饰图形	68
4.2.1	涂抹笔刷	68
4.2.2	粗糙笔刷	69
4.2.3	自由变换工具	69
4.2.4	涂抹	71
4.2.5	转动	71
4.2.6	吸引	72
4.2.7	排斥	72
4.3	裁剪图形	72
4.3.1	裁剪工具	72
4.3.2	刻刀工具	73
4.3.3	橡皮擦工具	73
4.3.4	虚拟段删除	74
4.4	造形图形	75
4.4.1	焊接	75
4.4.2	修剪	75
4.4.3	相交	76
4.4.4	简化	76
4.4.5	移除后面对象	77
4.4.6	移除前面对象	77
4.4.7	边界	78
4.5	图框精确裁剪	78
4.5.1	置于图文框内部	78
4.5.2	编辑 PowerClip	79
4.5.3	结束编辑	80
4.5.4	在 PowerClip 图文框中定位内容	80
4.5.5	锁定或解除锁定 PowerClip 对象的内容	81

4.5.6 提取内容	82
4.6 案例教学	82
本章小结	89
第5章 轮廓与填充	90
5.1 设置轮廓线	90
5.1.1 轮廓颜色	90
5.1.2 轮廓宽度	91
5.1.3 轮廓样式	92
5.1.4 无轮廓	94
5.1.5 将轮廓转换为对象	95
5.2 填充对象颜色	95
5.2.1 普通填充	95
5.2.2 渐变填充	97
5.2.3 图样填充	98
5.2.4 底纹填充	100
5.2.5 PostScript 填充	101
5.2.6 对象属性	102
5.3 交互式填充	103
5.3.1 交互式填充工具	103
5.3.2 网状填充工具	103
5.4 滴管和应用颜色填充	104
5.4.1 颜色滴管工具	104
5.4.2 属性滴管工具	105
5.5 其他填充	106
5.5.1 填充开放曲线	106
5.5.2 设置默认轮廓和填充	106
5.6 案例教学	107
本章小结	112
第6章 文字及矢量特效的应用	113
6.1 导入和粘贴文本	113
6.1.1 将文本导入文档	113
6.1.2 将文本粘贴到文档中	114
6.2 输入文本	114
6.2.1 添加美术字	114
6.2.2 添加段落文本	114
6.3 编辑文本	114
6.3.1 选择文本对象	115
6.3.2 更改字体、大小、颜色	115
6.4 格式化字符	118

6.4.1	插入上标或下标文本	118
6.4.2	为文本添加下划线、上划线或删除线	118
6.5	对齐文本	119
6.5.1	水平对齐文本	119
6.5.2	垂直对齐段落文本	120
6.6	位移、旋转、镜像和翻转文本	120
6.6.1	位移或旋转字符	120
6.6.2	矫正位移或旋转的字符	121
6.6.3	使垂直位移的字符返回基线	121
6.6.4	镜像文本	121
6.7	环绕文本	121
	将段落文本环绕在对象、美术字或文本框周围	122
6.8	使文本适合路径	123
6.8.1	沿路径添加文本	123
6.8.2	文本填充图形	123
6.8.3	使文本适合路径	124
6.8.4	调整适合路径的文本的位置	124
6.8.5	使文本与路径分离	126
6.9	文本的其他设置	126
6.9.1	调整行间距和段落间距	126
6.9.2	在文本框中添加栏	127
6.9.3	添加制表位	127
6.9.4	添加项目符号	128
6.9.5	链接段落文本框	129
6.9.6	查找、编辑文本	129
6.9.7	转换文本	130
6.9.8	添加特殊字符	131
6.9.9	添加首字下沉	131
6.9.10	将段落文本与基线网格对齐	132
6.10	案例教学	132
	本章小结	139
第 7 章	图层的管理及应用样式	140
7.1	对象管理器	140
7.1.1	新建图层	141
7.1.2	新建主图层	141
7.1.3	排列图层	142
7.1.4	复制图层	142
7.1.5	显示或隐藏图层	143
7.1.6	启用或禁用图层的打印和导出	143

7.1.7	锁定或解除锁定图层	143
7.1.8	重命名图层	143
7.1.9	更改图层颜色	144
7.2	图形和文本样式	144
7.2.1	新建样式	144
7.2.2	应用样式	145
7.2.3	编辑样式和样式集	145
7.3	颜色样式	146
7.3.1	从选定对象创建颜色样式或和谐	146
7.3.2	创建颜色样式	147
7.3.3	自动创建颜色样式	147
7.4	模板的运用	148
7.4.1	搜索模板	148
7.4.2	创建模板	150
7.4.3	使用保存的模板创建文件	151
7.4.4	编辑模板	152
7.4.5	从其他模板加载样式	152
7.5	案例教学	153
	本章小结	156
第 8 章	特殊效果的编辑	157
8.1	交互式工具组	157
8.1.1	调和工具	157
8.1.2	轮廓图工具	158
8.1.3	变形工具	161
8.1.4	阴影工具	162
8.1.5	封套工具	163
8.1.6	立体化工具	164
8.1.7	透明度工具	167
8.2	矢量特效的应用	169
8.2.1	透镜的应用	169
8.2.2	添加透视点	172
8.3	案例教学	173
	本章小结	179
第 9 章	处理位图图像和应用滤镜	180
9.1	位图的导入和编辑	180
9.1.1	导入与裁剪位图	180
9.1.2	重新取样	181
9.1.3	位图颜色遮罩	181
9.2	位图特效	182

9.2.1	三维效果	182
9.2.2	艺术笔触	182
9.2.3	模糊	183
9.2.4	颜色转换	184
9.2.5	轮廓图	184
9.2.6	创造性	185
9.2.7	扭曲	185
9.2.8	杂点	186
9.2.9	鲜明化	187
9.3	特殊效果的制作	187
9.3.1	高反差	187
9.3.2	局部平衡	188
9.3.3	取样/目标平衡	189
9.3.4	调和曲线	189
9.3.5	亮度/对比度/强度	190
9.3.6	颜色平衡	191
9.3.7	伽玛值	192
9.3.8	色调/饱和度/光度	193
9.3.9	选择颜色	194
9.3.10	替换颜色	195
9.3.11	混合通道	196
9.4	案例教学	196
	本章小结	200

第 1 章 CorelDRAW X6 软件基础入门

本章为 CorelDRAW X6 软件的基础入门部分，在熟悉该软件界面的同时，结合艺术设计相关专业，熟练掌握矢量绘图软件的特点和基本工具的操作，为后面的课程奠定基础。本章建议授课 2 学时。

1.1 CorelDRAW X6 软件的工作界面

1.1.1 欢迎屏幕

执行“开始/所有程序/CorelDRAW X6”命令，即可启动 CorelDRAW X6 程序，启动程序后将出现如图 1.1 所示的启动界面，进入程序后，则出现欢迎屏幕，如图 1.2 所示。



图 1.1

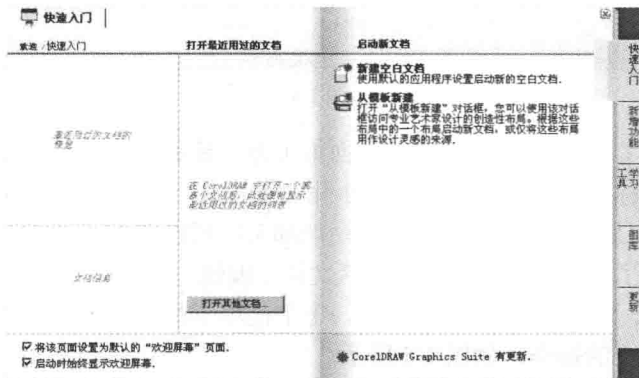


图 1.2

单击欢迎屏幕中的“新建空白文档”，弹出“创建新文档”对话框，如图 1.3 所示。

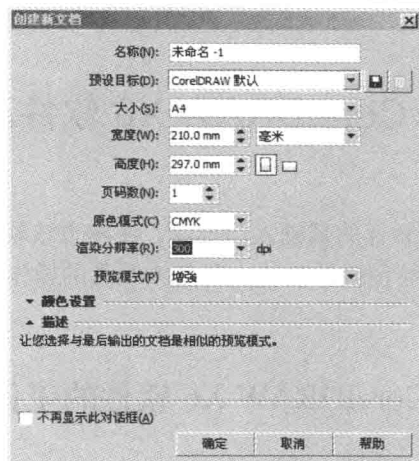


图 1.3

1.1.2 工作界面

单击“确定”按钮，则创建默认的空白图形文件，进入到 CorelDRAW X6 文档操作的工作界面。整个工作界面中包括常见的标题栏、菜单栏、标准工具栏、属性栏、绘图窗口、绘图页面、工具箱和状态栏等，如图 1.4 所示。



图 1.4

(1) 标题栏：CorelDRAW X6 位于界面最上方，显示软件的图标及名称，以及当前打开或新建的文件名称。标题栏中也包含最小化、最大化、还原和关闭按钮。

(2) 菜单栏：CorelDRAW X6 的主要功能都可以通过菜单栏实现。菜单栏位于标题栏的下方，其中放置了一些常用的命令，包括文件、编辑、视图、布局、排列、效果、位图、文本、表格、工具、窗口、帮助 12 个菜单，每个菜单下都有不同的菜单项，利用这些菜单项可以执行不同命令的操作，如图 1.5 所示。

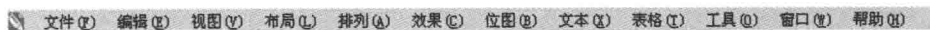


图 1.5



(3) 标准工具栏: 集合了一些常用的命令按钮, 方便用户快捷操作, 标准工具栏如图 1.6 所示, 各按钮的功能如下。



图 1.6

- 1) 新建按钮: 开始一个新文档。
- 2) 打开按钮: 打开现有文档。
- 3) 保存按钮: 保存活动文档。
- 4) 打印按钮: 选择打印选项, 打印活动文档。
- 5) 剪切按钮: 将一个或多个对象移动到剪贴板上。
- 6) 复制按钮: 将一个或多个对象的副本复制到剪贴板上。
- 7) 粘贴按钮: 将剪贴板的内容放入文档中。
- 8) 撤销按钮: 取消前一个操作。
- 9) 重做按钮: 重新执行上一个撤销的操作。
- 10) 搜索内容按钮: 使用 Corel Connect 泊坞窗搜索剪贴画、照片和字体。
- 11) 导入按钮: 将文件导入活动文档。
- 12) 导出按钮: 将文档副本另存为其他文件格式。
- 13) 应用程序启动器按钮: 启动 Corel 套件中的其他程序。
- 14) 欢迎屏幕按钮: 了解应用程序的新增功能, 访问产品更新、学习资源和图库。
- 15) 缩放比例按钮: 指定缩放级别。
- 16) 贴齐按钮: 选择绘图页面中对象的对齐方式。
- 17) 选项按钮: 设置绘图窗口首选项。

(4) 属性栏: 根据选择工具的改变而改变, 当随意绘制或拖动一个图形时, 会发现属性栏中的数据也会随之改变, 也可以通过修改属性栏中的数据精确绘图以及对所选择的图形进行调整, 如图 1.7 所示。



图 1.7

(5) 工具箱: 默认在界面左侧, 这里是 CorelDRAW X6 软件绘图常用的一些工具。其中包含绘制、编辑图形工具和各种填充对话框, 部分工具默认可见, 其他工具则以展开工具栏的形式进行分组, 如图 1.8 所示。

在工具按钮右下角显示有黑色小三角标记的, 表示该工具是一个工具组, 单击该按钮, 即可展开隐藏的工具栏, 并备有工具的名称, 使用户方便识别, 如图 1.9 所示。

(6) 泊坞窗: CorelDRAW X6 软件中包含了多种泊坞窗, 它相当于 Adobe Photoshop 软件中的控制面板, 能够将有限的工作空间合理地利用, 也可以说是一个集各种操作按钮、菜单、列表为一体的操作面板。选择“窗口/泊坞窗”命令, 在弹出的子菜单中选择所需要的命令即可。以下主要介绍对象管理器、对象数据管理器、对象属性的功能和用法。

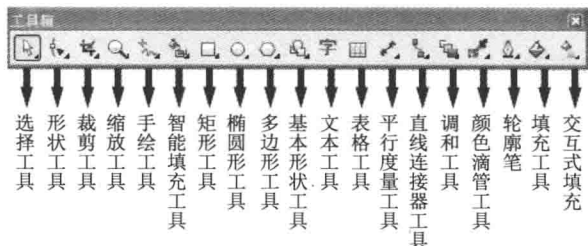


图 1.8



图 1.9

1) 对象管理器: 选择“工具/对象管理器”命令, 或者选择“窗口/泊坞窗/对象管理器”, 都可以打开对象管理器泊坞窗, 如图 1.10 所示。使用对象管理器泊坞窗, 可以通过创建、复制、移动、删除图层以及隐藏、锁定和打印选定图层来控制绘图区域中的图形对象彼此之间的重叠方式; 当图形对象多时, 还可选取和编辑图层, 总之, 利用该泊坞窗可以方便地管理图形对象。

2) 对象数据管理器: 选择“工具/对象数据管理器”命令, 或者选择“窗口/泊坞窗/对象数据管理器”, 都可以打开对象数据管理器泊坞窗, 如图 1.11 所示。利用该泊坞窗可以为选中的对象或群组对象附加一些信息, 如文本、数字、数据及时间等, 这样有利于图形对象的管理。

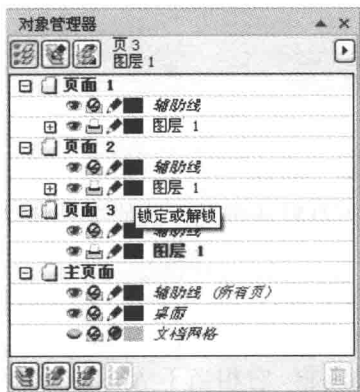


图 1.10

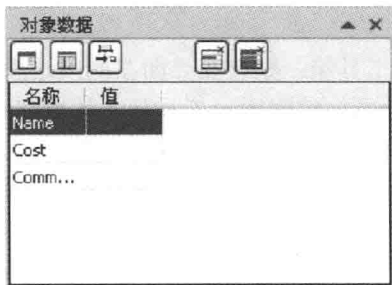


图 1.11

3) 对象属性: 选择“窗口/泊坞窗/属性”, 即可打开对象属性泊坞窗, 打开该泊坞窗后, 可以单击绘图窗口中的对象, 然后查看对象的颜色、轮廓、格式化、尺度和其他属性, 如图 1.12、图 1.13 所示。

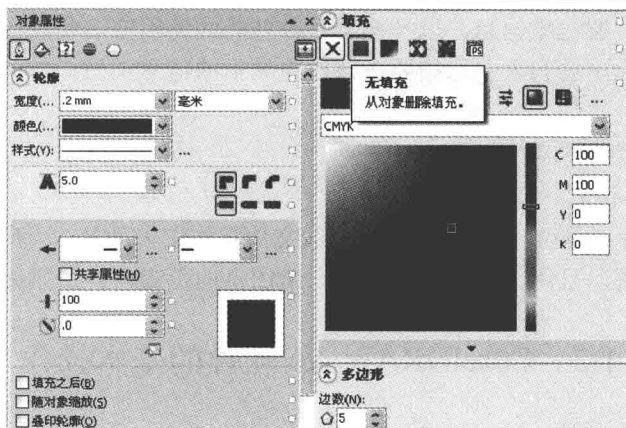


图 1.12



图 1.13

(7) 调色板：默认在界面右侧，其中放置了默认的各种颜色色标，如图 1.14 所示。其默认的色彩模式为 CMYK 模式，单击“工具/调色板编辑器”命令，弹出的对话框如图 1.15 所示，可以修改默认的颜色模式、编辑颜色、添加颜色、删除颜色、将颜色排序和重置色板等，设置完毕后可以图形填充颜色，在选中图形状态下，单击填充图形内部，右击填充轮廓。

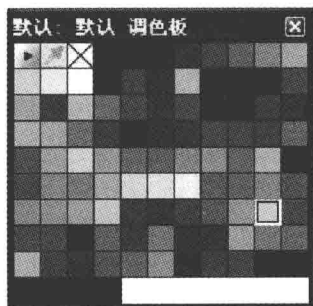


图 1.14

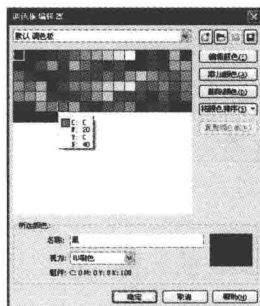


图 1.15

(8) 状态栏：位于界面最下方，分为上、下两条信息栏。可以在绘图过程中显示相应



的提示，帮助用户了解对象信息，以及熟悉各种功能的使用方法和操作技巧。单击信息栏右侧按钮，可以在弹出的列表中选择要在该栏中显示的信息类型，如图 1.16 所示。



图 1.16

(9) 绘图页面：中间的白色区域是新建的文件和作图辅助区，用户可以根据实际需要
对页面大小进行调整，且所绘制的对象必须在绘图页面范围内，否则无法完成输出。

1.2 CorelDRAW X6 软件的基本操作

1.2.1 新建文件的三种方式

(1) 启动 CorelDRAW X6，在欢迎页面上，单击快速入门的“新建空白文档”，弹出“创建新文档”对话框，如图 1.17 所示。根据实际需要设置好名称、预设目标、大小、宽度、高度等，单击确定则生成一个空白文档。

(2) 进入 CorelDRAW X6 界面, 选择“文件”菜单下的“新建”命令, 快捷键为 Ctrl+N; 单击标准工具栏中的新建按钮, 弹出“创建新文档”对话框, 设置好后单击确定。

(3) 启动 CorelDRAW X6, 在欢迎界面上, 单击“从模板新建”选项, 或者选择“文件”菜单下的“从模板新建”命令, 弹出“从模板新建”对话框, 如图 1.18 所示。选择需要的类型/行业里的某一个模板, 单击“打开”按钮。

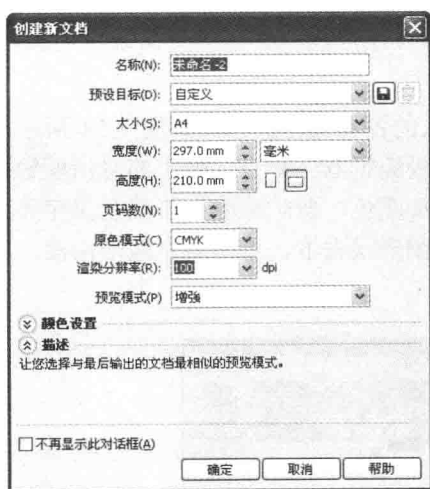


图 1.17

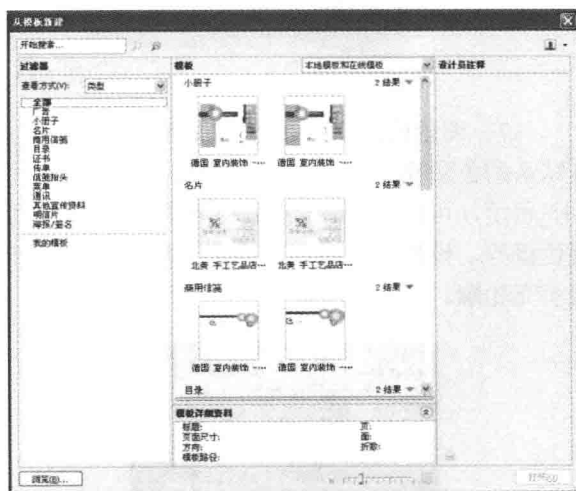


图 1.18

1.2.2 打开文件的三种方式

(1) 启动 CorelDRAW X6 后, 在欢迎界面中, 单击“打开最近用过的文档”下的列表或者“打开其他文档”按钮, 如图 1.19 所示。选择所需文件, 单击打开。